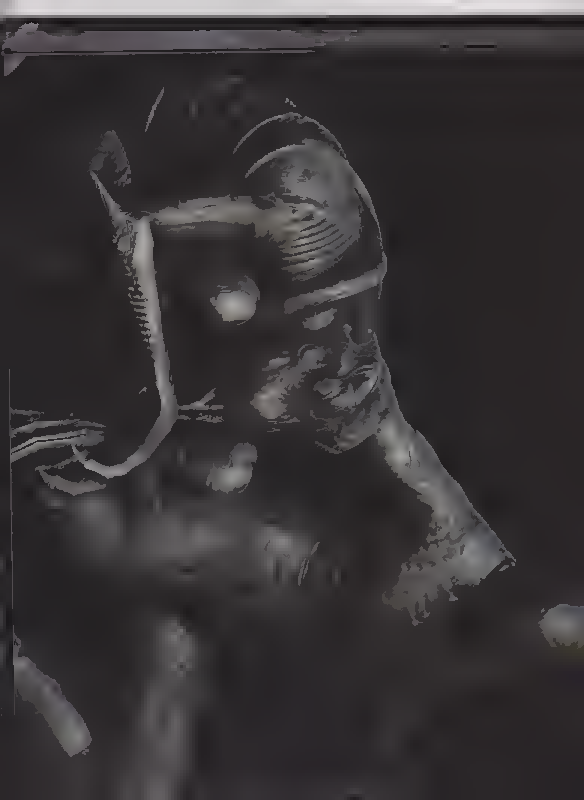
PROMETHEUS

L'UNIVERS DU FILM

MARK SALISBURY

PRÉFACE DE



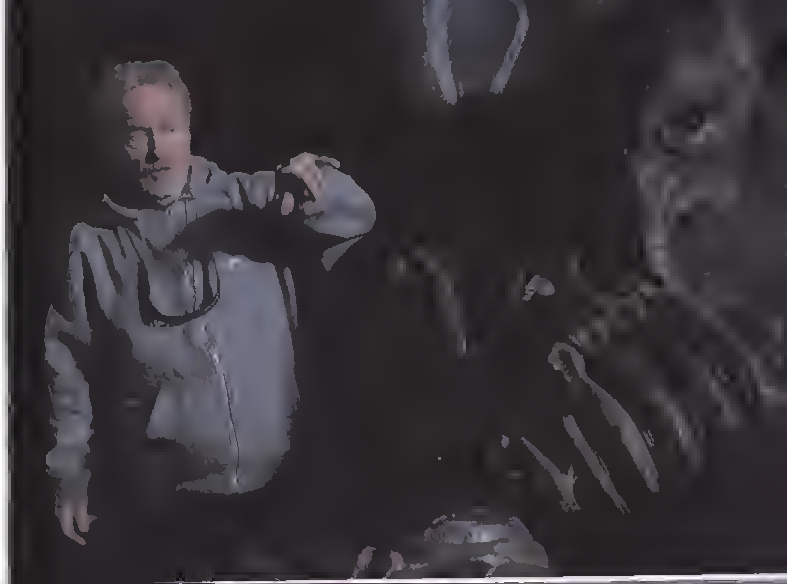
PRÉFACE

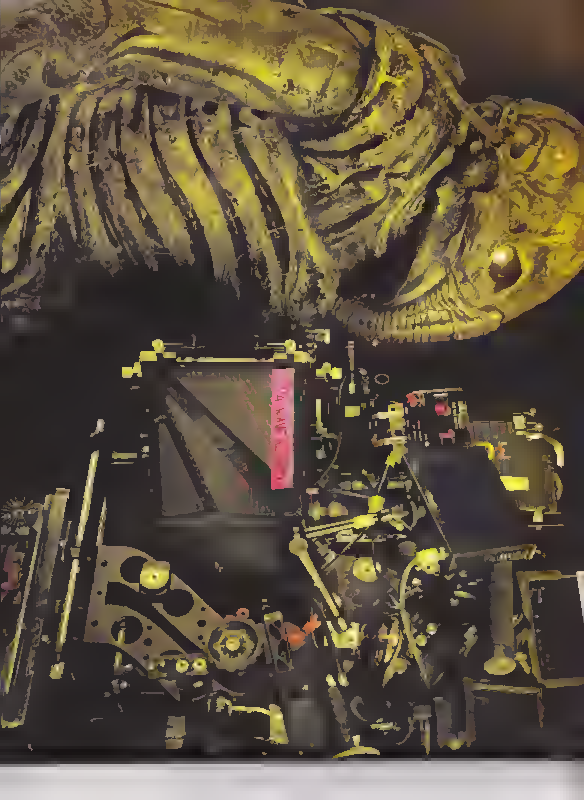
PAR RIDLEY SCOTT

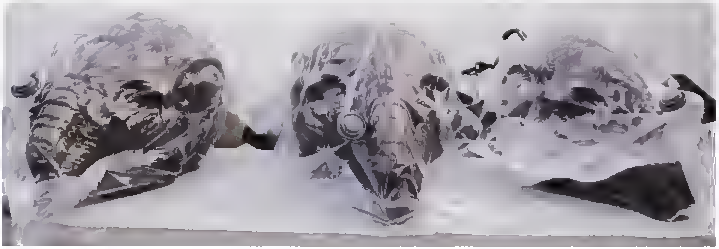
L'ART du cinéma est un outil conçu pour traquer un objectif sur l'avenir et remettre ainsi en question des théories scientifiques, pour inspirer et encourager des hypothèses sur la nature de l'univers et notre place en son sein. Tout au long de l'histoire du cinéma, l'art et la technologie ont été utilisés de manière pour créer des choses connues et inconnues, et les représenter comme partie intégrante de notre quête pour comprendre des mondes au-delà du nôtre.

Avec *Prometheus*, nous avons eu la possibilité d'explorer le point d'intersection entre fantastique et réalité et de créer un monde d'images et d'objets qui accroît et dépasse les frontières de la science contemporaine, tout en remettant en question la validité des croyances que nous tenons pour acquises.

En collaboration avec les nombreux artistes, artisans et techniciens dont le travail est illustré dans les pages qui suivent, j'ai entamé un voyage créatif qui a démarré simplement, dans une pièce unique aux murs entièrement couverts d'illustrations, et qui a atteint son point culminant lorsqu'une flotte de machines futuristes s'est lancée à travers la galaxie pour explorer de gigantesques univers inconnus habités par des créatures fantastiques, dans l'espoir de découvrir quelque chose de nouveau sur les origines de la vie humaine.

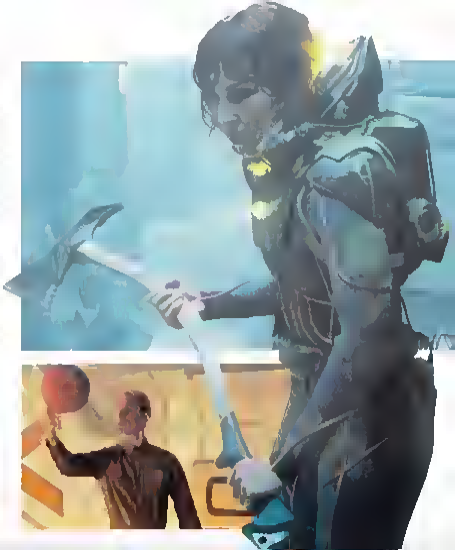






[illegible] mentaire. Et c'est [illegible] fa[illegible]rement à revoir par [illegible] c'est le film [illegible] dont [illegible] connus [illegible] à un vo[illegible]ton de conse[illegible]. Et on [illegible] jusqu'à la [illegible] crypte de [illegible] avec [illegible] de George. »

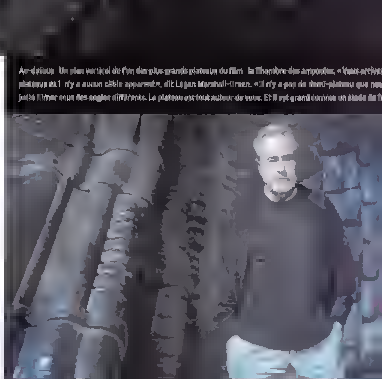
[illegible] ce [illegible] s'est effet enchanté de revenir au genre d'Alien, les années qui [illegible] en [illegible] eux avaient rendu ce lâche bien plus [illegible] alors [illegible] uniquement [illegible] tout le monde s'était attaqué à la séquence [illegible] et on [illegible] est [illegible] avec [illegible] on peu trop su[illegible] ce qui [illegible] y a un lecteur [illegible] vite devient très [illegible] e concevoir [illegible] une créature vraiment effrayante au niveau [illegible] [illegible] [illegible] justement parce qu'elle est [illegible]. C'est un mélange [illegible] au [illegible] sonne pas [illegible]. À quoi ressemblent [illegible] monstres [illegible] et de quoi [illegible] [illegible] va [illegible] [illegible] ? Chaque [illegible] nouveau [illegible] [illegible] [illegible]



Au dessus Le scénariste Jon Spaihts visite le plateau

Desseus. Michael Fassbender blague avec le scénariste Damon Lindelof Fassbender remarque que son look légèrement androgyne dans le rôle de David a été influencé par Lawrence d'Arabie et «le David Bowie des débuts.»

Au plateau. Un plan vertical de l'un des plus grands plateaux du film, la chambre des ampoules, « Vous arrivez
plateaux ou l
plateau est
il n'y a aucun câble apparent », dit Logan Marshall-Green. « Il n'y a pas de demi-plateau que nou
juste l'une ou l'autre des angles différents. Le plateau est tout autour de vous. Et il est grandi comme un étage de l'



e e a
t. Mais c g, espérons
nous ren

LE DESIGN DE *PROMETHEUS*

LE DIRECTEUR ARTISTIQUE ARTHUR MAX

QUAND LE RÉALISATEUR DE *PROMETHEUS* proposa à son ralisateur et ami de toujours Arthur Max de travailler sur ce qu'on appelait alors « *Prequelle Ai en sanc* ître la première écoute Arthur du directeur artistique nommé aux Oscars fut la peu « Jan voyait pas vraiment faire de science-fiction évant mir è pe l'univers pour que j'avais le tres avec Ridley qui était un thématique SF » explique Max « dont la même est cinématograph que comprend deux films pour Day et Cr nner ar huct aver Scott. « C'est comme ça que je le ancien à pour le premier prefet son Blade dans elle fut une publicité Coca Cola. C'était la toute mon arrivée dans le SF. Et ce qui me concernait à ce moment-là en tant qu'étranger en terre inconnue pour moi était d'entrer contre sur les mêmes critiques le Grèce classique et Rome. On avait le film *Gladiateur*. À un moment on envisageait de tourner un *Alexandre le Grand*. On avait le film Moyen Âge avec *Kingdom Of Heaven* et *Robin Hood*.

« La science-fiction est le genre qui a le plus de difficultés à recréer le monde antique. Quand que ce soit la période. Il y a plusieurs films qui ont été très académiques alors qu'avec la science-fiction on a fait tout inventer. Et d'y avoir réellement de science-fiction bonne ou mauvaise où on peut dire dans l'histoire du cinéma qui est intéressant d'inventer quelque chose de plus ou moins nouveau. Tu peux te retrouver également super vulgaire ou tant que ce soit fermé en. Ce que j'aime c'est la façon dont vous le mettez en scène dans l'histoire et dans le décor dans le tout, où ce que vous créez un environnement crédible et divertissant. »

Et donc Max Jordan a abordé ce genre comme il a mené le reste de sa carrière, en regardant ce qui avait été fait auparavant mais en gardant nous un œil sur le monde tel pour lequel il crée. Le futurisme, il propose une espèce d'amalgame des deux. « Aujourd'hui le public a certes des attentes » remarque-t-il. « Ce qu'il connaît de la science-fiction est ce qu'il a vu dans les films de science-fiction précédents. Et à cause de cela, il est devenu beaucoup plus exigeant. »

Les recherches de Max ont amené à creuser le questionnement de ses collègues artistes des années précédentes, notamment concernant le vaisseau d'autres prédécesseurs le Rover de Mission, la propulsion par réacteurs nucléaires que l'on avait imaginée par la NASA ou le Programme Spatial Européen. « On a même touché un peu à ce qu'on a vu dans les années 70 à propos de quelques films comme *Planète interdite* ou *Silent Running* qui parlaient de notre futur proche. » D'autres domaines ont également été explorés par le concepteur artistique, comme la recherche concernant le cinéma de science-fiction et de l'époque d'illustrateurs des années 50 et 60, parmi lesquels Chesley Bonestell, dont le travail a contribué à inspirer le programme spatial américain, ainsi que Richard McCallum, qui a travaillé un temps au service artistique de la NASA et également sur la *2001 : l'Odyssée de l'espace* de Stanley Kubrick.

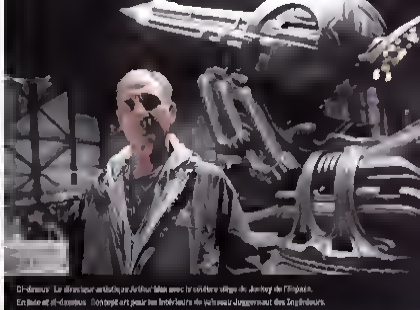
« Tu as des tas d'images sur un mur pour couvrir un large spectre du projet, explique Ridley Scott, et tu prends ses références comme point de départ » révèle Max. « Parfois ça peut être une seule image et on part de là. »

Le tournage a lieu au Pinewood Studios, près de Londres, avant même que le scénario soit finalisé. Ridley Scott, qui a réalisé *Alien* quelques années auparavant, souhaite retrouver l'ambiance visuelle et sonore qui a marqué le cinéma, la littérature et même le dessin de jeux vidéo et de publicité.

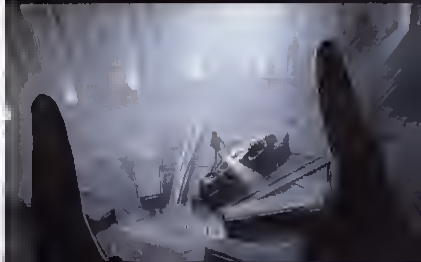
« Il aurait été facile de se servir de l'*Alien* original comme tremplin pour exécuter un saut arrière dans le temps et démanteler tous ces éléments avec soin, dit Max. « Mais Ridley ne voulait pas faire ça et ça m'a plu. Dans tous les films sur lesquels nous avons collaboré, nous avons essayé de faire quelque chose de nouveau avec le genre lui-même. Il voulait le renouveler le plus possible et éviter de se répéter. C'était une œuvre et j'étais seul à même de décider dans quelle direction il voulait emmener le design et l'esthétique. Il souhaitait explorer les possibilités qu'offrait le jeu et mes éventuels idées pour déconstruire *Alien*. C'était ça le challenge : comment revenir aux sources et anticiper la direction qu'on aurait pu prendre sans pour autant s'auto-plagier ? C'était un briefing très ambitieux et très ouvert. »

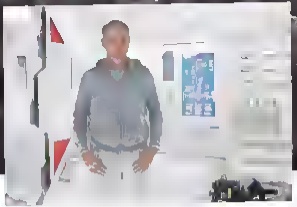
Max a également récupéré des documents d'archive de l'*Alien* original à la bibliothèque de l'Académie des Arts et Sciences du Film, tels que ceux relatifs au travail de design de H.R. Giger, Ron Cobb, Chris Foss et d'autres. « Certains concepts et dessins originaux qu'*Alien* n'a pas été utilisés (même si beaucoup ont été publiés dans divers making-of » *The Book of Alien*). « Nous les avons feuilletés et Ridley disait très souvent de regarder tout ça parce qu'il ne les avait pas vus depuis longtemps. Un tas de choses qu'il voulait faire et qu'il n'avait pas été intégrées dans le film original se retrouvaient dans ces archives. « Et si on nous pouvons peut-être nous en servir comme base » a-t-il dit. « Nous avons donc pris des dessins de tous les créateurs originaux »

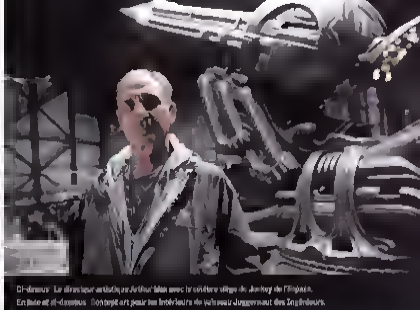
Ayers font ainsi également avec un assistant et un illustrateur appelé Steven Burg. Max passe près d'un mois à préparer une série de



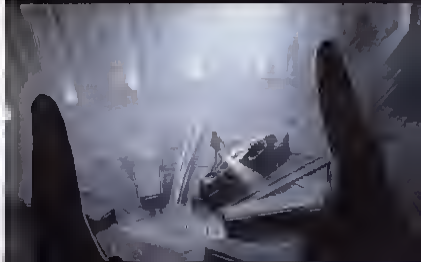
Ci-dessus : Le directeur artistique Arthur Blas avec le créateur virtuel de l'intérieur. En haut et ci-dessous : Concept-art pour les intérieurs de véhicules Juggernaut des 3rg Brothers.



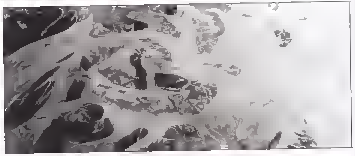


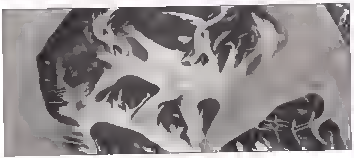


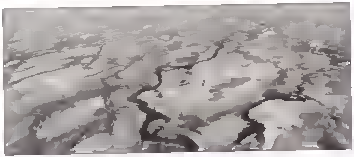
Ci-dessus : Le directeur artistique Arthur Blas avec le créateur virtuel de l'intérieur. En haut et ci-dessous : Concept-art pour les intérieurs de véhicules Juggernaut des 3rg Brothers.



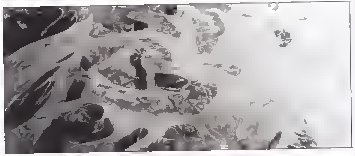
L'AUBE DES TEMPS

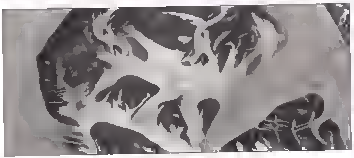


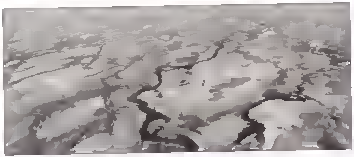


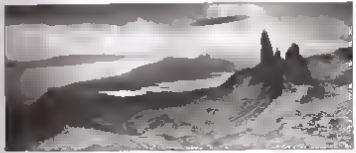


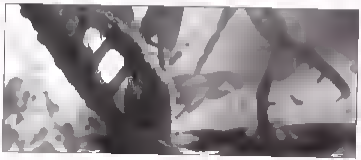
L'AUBE DES TEMPS

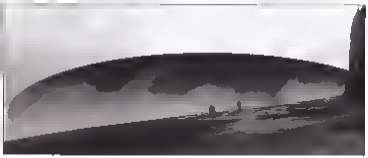


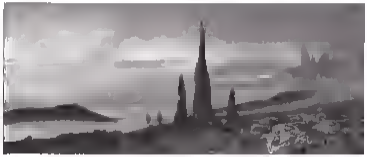


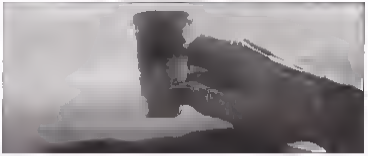


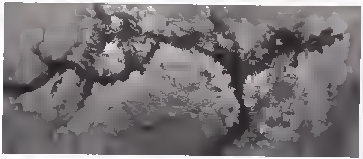


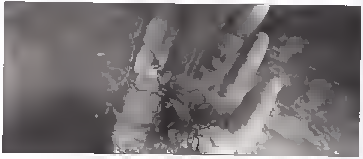


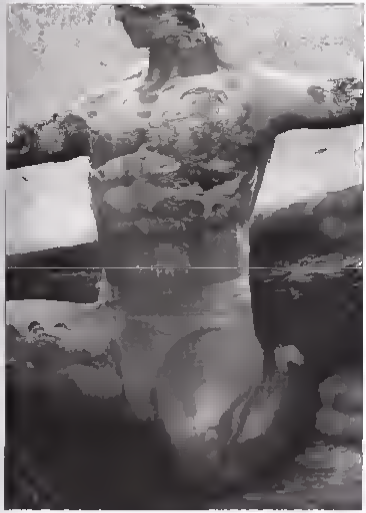


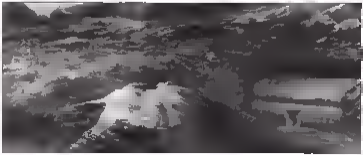








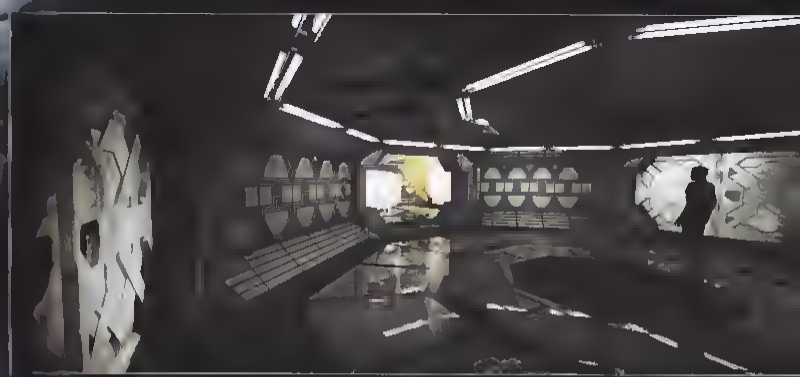




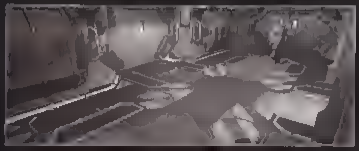
CHANCE

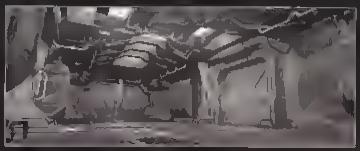
«LE NEUTRONIUM guide des couloirs extraordinaires», souligne Arthur Max. «Le look de ce vaisseau est une belle métaphore pour les films de science-fiction depuis 30 ans qui nous ont voulons pas répéter exactement les visions du futur. Le public a une première vision riche de l'idée car du *Prometheus* quand David [Michael Fassbender] se promène dans le vaisseau, alors que l'équipage est endormi. «Nous voulions donner la sensation des couloirs les plus longs possibles», dit Max. «Quand on va de nuit à la chambre et de la chambre au nuit, afin de donner un aperçu de la taille du vaisseau.»

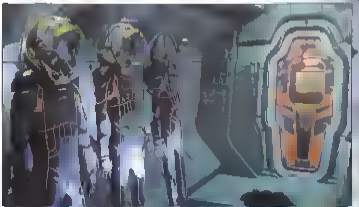
CHANCE

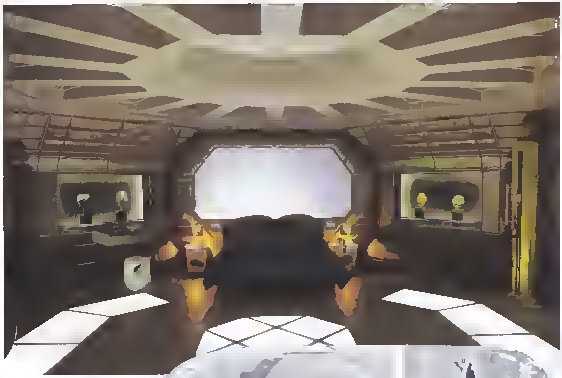


LES ESPACES intérieurs ou l'extérieur sont accessibles sont intégralement, toujours en relation avec ceux du dessous. « Il vous vous en souvenez, Bernou, ainsi que le plaçait des intérieurs et les lois scientifique du Parlement, étaient intégrantes », précise Max. « Nous avons cyclé sur ce modèle, mais nous aurions leur échelle et augmenté le niveau de technologie ce milieu et ce volume est extérieur au générateur ». Il s'agit en quelque sorte









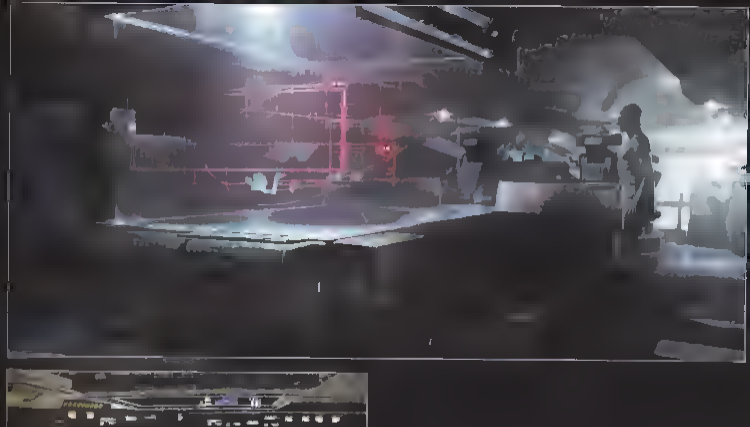
QUARTIERS DE VICKERS

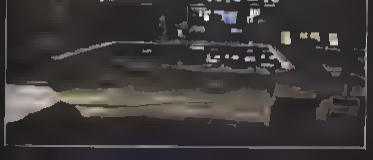
M D N E CHA / S u onemuseur Mereds h Vickers (Dhal te hnnon)e
ap er J upe la u e ol. S Pa e Wayland (D p Pearnie) ust u u be
p u ne par ud ne u s. Ma le en ya ru u appartemuu
e u u w y a qua ya ou u u e ook uu ou ge ae pa ne
u u ne Pau e Mea fied e o u Na u u qu u ma e pe e
ge Ma s o o. E a ose u u e e Dopu b e pa u pouvan pu ve
h e e e e ge y o a a pu ue u e u e s ou
p e u p e pu ue p pu u u u o u E e he
M W u Mea Le Ma de l u pue Ma e e e
u u u u e p u
u p u p u u u u

LA PASSERELLE

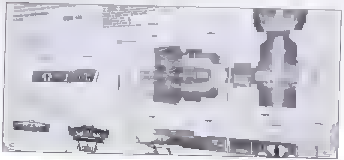
LA PASSERELLE a été inspirée par un design inutilisé [illegible] le Nostromo et [illegible] de ses recherches initiales, un design rejeté mais [illegible] le réalisateur a [illegible] le vaisseau spatial. « Ridley a mentionné à quel point il était [illegible] », explique [illegible] le concept de Nostromo [illegible] troublé et inactif. En même temps, pour notre version, [illegible] ses occupants les premiers. Il [illegible] dans quelques très lyriques. Scott voulait que l'appareil [illegible] ressemble à un [illegible] Weyland, [illegible] Mais [illegible] énergie venait [illegible] de projection [illegible] par [illegible]. « C'est comme [illegible] », [illegible] où les pilotes regardent leur capsule et disent : « Merde, y a [illegible] ». [illegible]

SUR LE *PROMETHEUS*, les présentations holographiques sont plus élaborées que les affichages vidéo basse technologie de Nostromo. Mais que ces deux procédés soient pénétrants, efficaces et rapides, le résultat est le même : quelle que soit l'époque, la technologie est dépendante des compétences de l'opérateur. « Quelque bien... » Mais encore faut-il pouvoir les lire. Et nous ne pensons pas pouvoir, à notre niveau de technologie actuelle, avoir du recul sur ce film.»

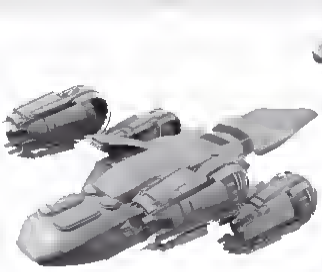


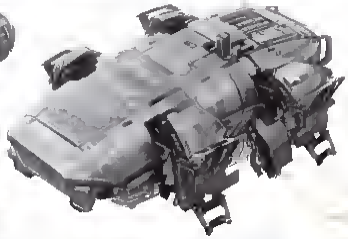


AVANT DE RÉUSSIR de l'espace dérivait de la poussière, bien n'envoyait plusieurs exemplaires grandeur nature afin que Saint puisse les étudier avec vous. «Pour les mêmes on ne les rééquipe, on fabrique des vêtements découpés en fonction des tâches bien déterminées par des physiologies différentes d'environnements et de contrôle, et ces tâches des tâches en combinaison, soumis devient d'un chirurgien» explique Max. «Finalement, nous avons établi de notre un point de vue avec la position par rapport en haut et les environnements de dessous, ce qui lui donnait presque la taille d'un terrain.» Le dessus a occupé un niveau moins élevé sur deux niveaux, et il a fallu tout prendre par des semelles d'exploration, des grands modèles d'habitation à gros jambes en caoutchouc, pour qu'on puisse circuler des véritables de turbulences pour les arrêter dans l'atmosphère en proposant le vaisseau tout entier.»



MAGELLAN
COMMAND MODULE



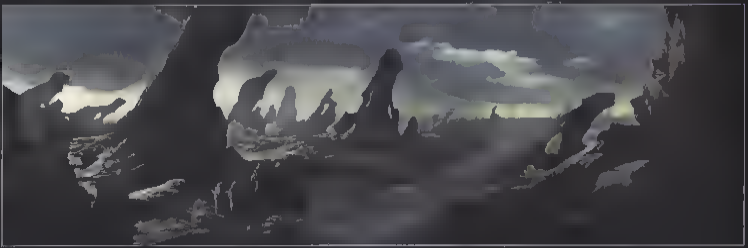


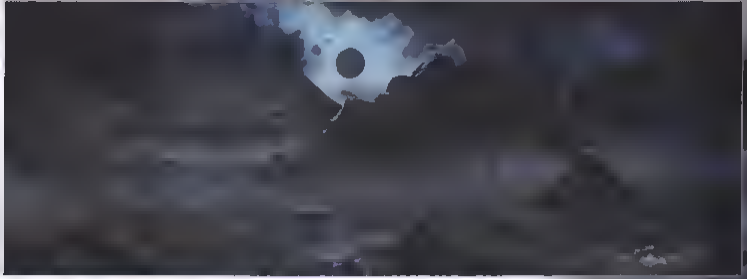
LE CANOT DE SAUVETAGE

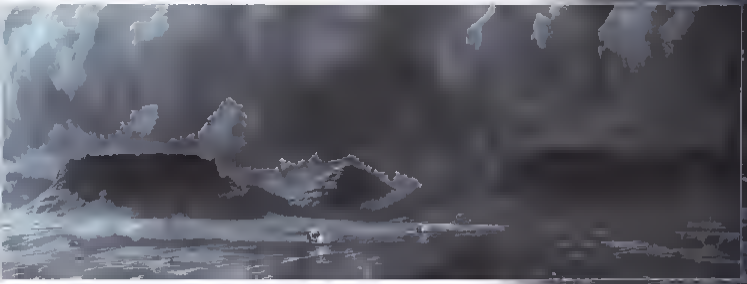
L'AMF FRSDF VICKERS (mod) une forte une unité de sauvetage non [illegible] de dispersé [illegible] pour [illegible] ayant [illegible] [illegible] [illegible]

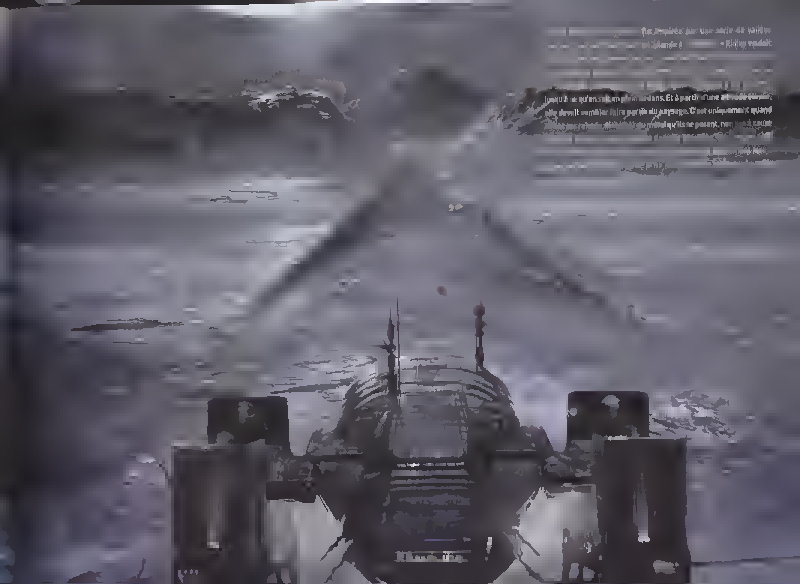
LA PLANÈTE

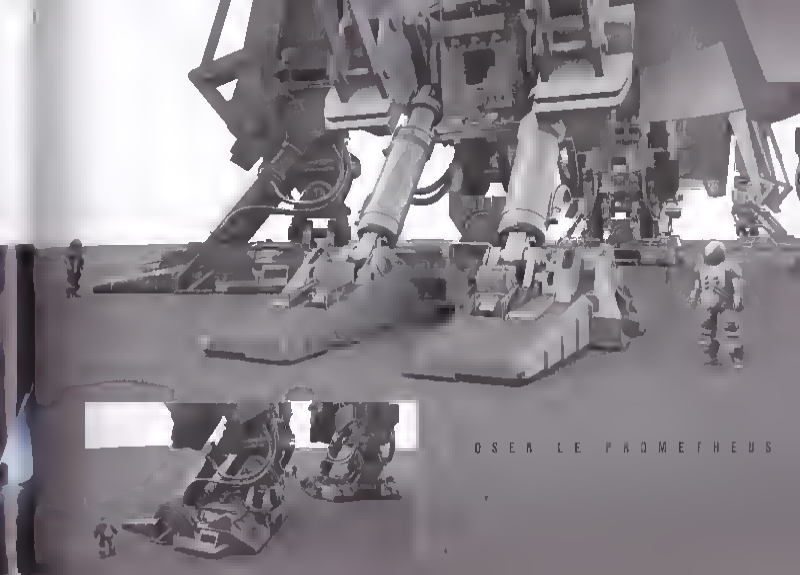
« DES SAVANTS, nous en avons fait parfois, de l'Arctique au Maroc en passant par le Jardin du roi Mambo à la recherche de l'évolution macromoléculaire », ce pourrait être Arthur Mambo qui répond à la question sur l'avenir de la planète sur laquelle se penche le Prix nobel. « À l'origine, on devait être des paysans avec une idée de la planète sur laquelle se penche le Prix nobel. » À l'origine, on devait être des paysans avec une idée

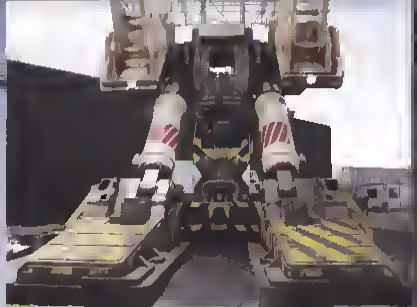






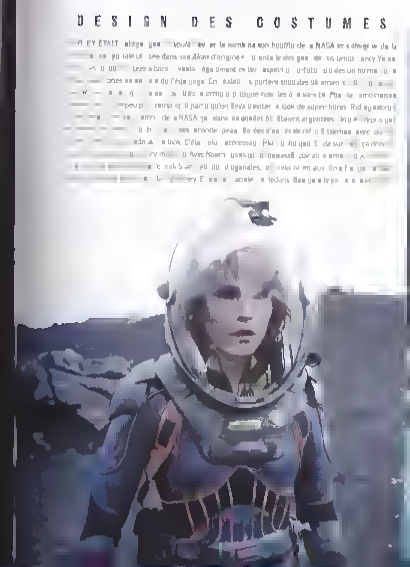


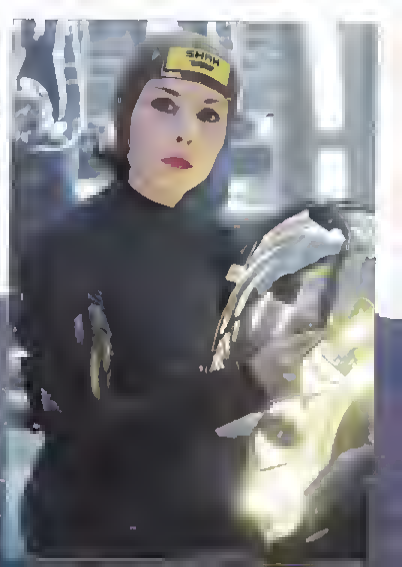

OSER LE PROMETHEUS



A la
en matériaux, les
concentrer. Mon
pour l'utiliser au
a trouvé des
son coéquipier, Rob Ingl
Nous aimons les
d'un élément de décoration supplémentaire qui
un environnement. Pour n'oublier aucun des nombreux paramètres du décalage, nous
Rob Wadsworth et Scott, a conçu trois des nouveaux véhicules du décalage, parmi
qu'ils auraient à rencontrer par perspectives identiques, de telle sorte qu'ils semblent
flamme bleue plus froide que la flamme rouge pour une température inférieure. « Je trouve
le contraste que j'avais à faire le Titan original, quand on projet le Nouveau véhicule »,
raconte Rob. « C'était perceptible comme des fragments de glace qui tombaient du
moteur », se souvient-il alors. « Tout était fait en effet par effets spéciaux, en filmant
de la glace à travers une lumière noire ou bleue et avec des cuvettes à grande
vitesse, de sorte que vous aviez l'impression que l'effet émergeait vers vous.
Quelque chose comparable à de l'énergie bleu-noire. »

DESIGN DES COSTUMES

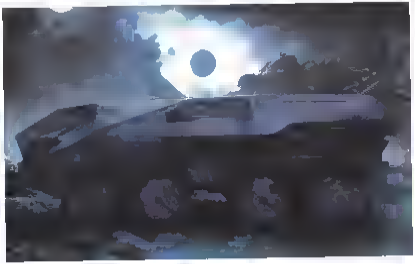


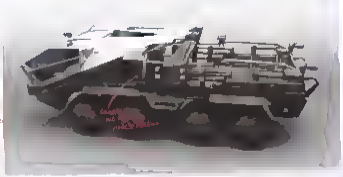


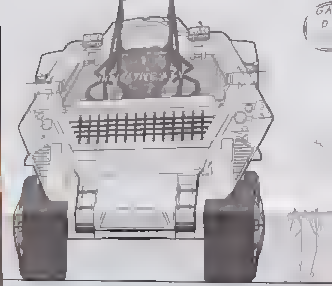
LE RÊVER

Par Le rédacteur vous a laissé le véhicule tout-terrain qui transporte l'équipage de Prométhée sur la surface de la planète, bleu » exigeait Zarchan lorsqu'on lui posait des questions sur le design du Rover. Avec des consoles la Haut. « Le brief que je lui ai donné était de regarder quels véhicules étaient disponibles en tant que véhicules pratiques, pouvant être certifiés et du Rover non pratiques (ultra durable). Alors on prévisait en son véhicule les designs les plus avant-gardistes et progressistes » se souvient Mac. « David a été d'une aide précieuse parce qu'il était à l'aise dans son interaction des designers du véhicule et, qu'il pouvait discuter rapidement de nombreuses variations à partir de choses existantes. À un moment, j'ai pensé que Scott a évoqué l'idée de véhicules asymétriques, mais Mac n'était pas enthousiaste. « Je lui ai dit : « C'est de quoi nous parlons. Si on fabrique un véhicule pour une mission sur Mars et qu'on

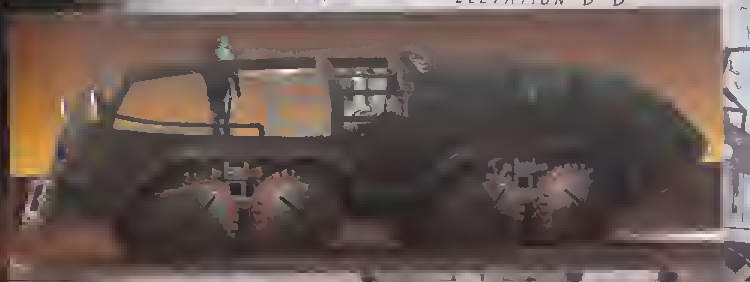
Fiction avec » dit-il « Rover fait la » de qui a développé et établi de l'intérêt du design du Rover disait de ultérieur » ont nous particulièrement avec les véhicules ont été mis que nous en développons, il qu'établi les besoins pratiques et comment le Rover voulait les filmer. Le réalisateur ne peut ni une véhicules-contenir explorer. Nous avons mis checklist que nous les veillons avec des roues et des détruites. Le design final a évolué à partir du travail accompli par nous concept artists. David Levy, qui a travaillé auparavant notamment avec Alex à LA, et Marc Newton, qui a travaillé simultanément avec — à Londres. La véritable équipe de [illegible] ont ainsi pu la conception globale [illegible] des véhicules ont été développés afin [illegible] sur les 12 heures pour travailler au plus vite

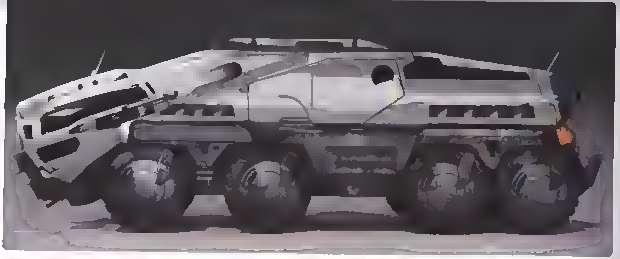


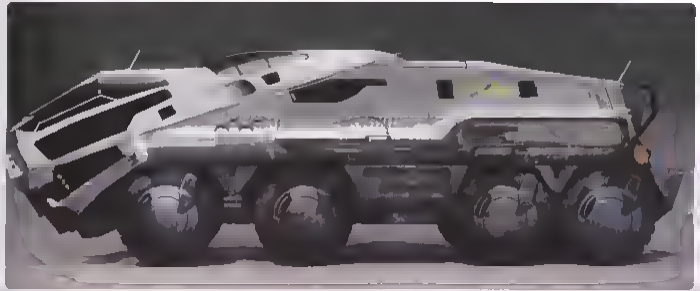


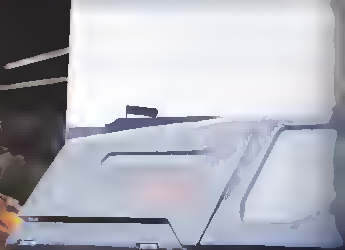


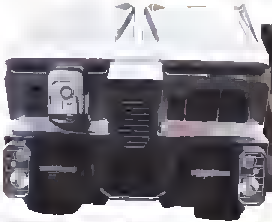
ELEVATION B B

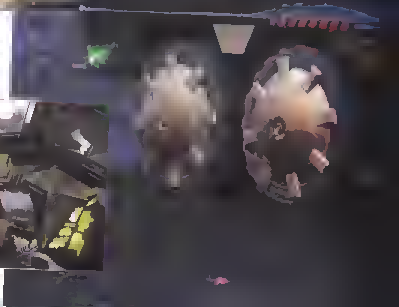






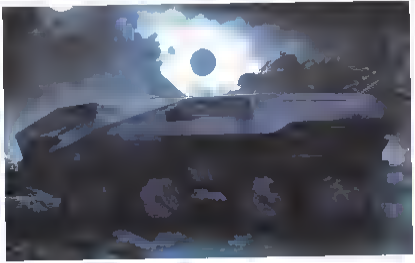


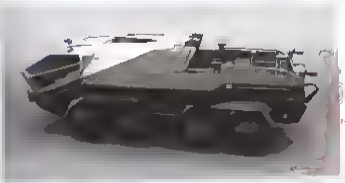


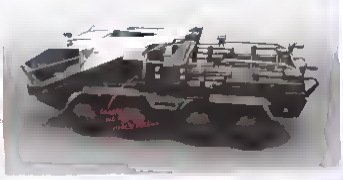


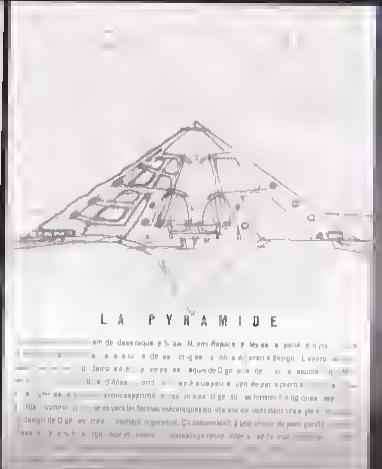
ATV

PLUS RAPIDES et plus agiles que les gros Rover actuellement fournis, les ATV (Véhicule Automatique de Transfert 24/7) sont à la fois autonomes et contrôlés par le producteur, à partir de Mars. D'abord des modèles totalement fonctionnels, capables de traverser des terrains hostiles et inférieurs à des vitesses pouvant atteindre 80km/h. «En revanche, ils étaient complètement à conduire» avait que le coordinateur des campagnes, Rob Tech. «Il y avait des contrôles où le astronaute, d'un côté et gaz de l'autre. En d'eux-là le travail des ATV de la route et, à chaque fois qu'un leur faisait sauter la rampe, on entendait la suspension. Ils retournaient les leurs comme des crottes. Ils étaient difficiles à manier. Quand les coureurs expérimentés, on brûlait l'accélérateur pour éviter qu'ils ne se blessent dans le feu de l'action et n'en parlent à tout le train.»









LA PYRAMIDE

POUR MAN, le clic de la Pyramide était son Amérique. Le public devait s'interroger sur sa nature : formation ordinaire ou édifice construit (comme cela apparaissait plus clairement dans la première version de la maquette) ?

L'ENTRÉE

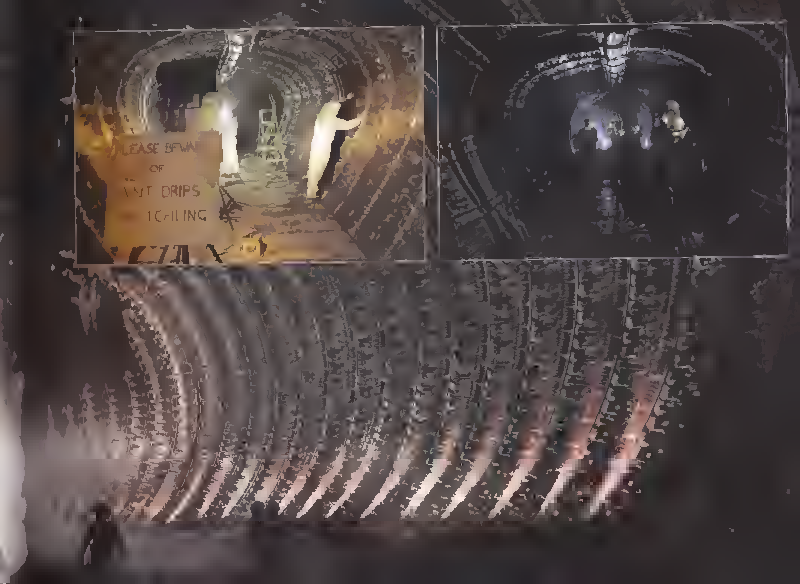
L'ENTRÉE dans le Prométhée (incarné à l'écran par Logan Marshall-Green, interprète de Jack Shaw Jr. dans le pré-générique) est longtemps suivi un concept initial du film. Ainsi, Ridley Scott imaginait un lieu rêvé : un plan large des nombreux d'équipage du Prométhée plongeant dans une vaste montagne en Islande – et un décor réalisé construit sur le plateau 007 aux Pinewood, le plus grand de Royaume-Uni. « Il y a une ouverture sur une paroi rocheuse de 40m qui mène à un espace au plafond très bas, avec tous les débris rocheux, qui constitue la seule interdiction entre l'extérieur et la première porte, la porte à tentes, la toute première par laquelle les pionniers explorent Mars. « Il marque plusieurs pionniers sur la porte à tentes, ou c'est comme ça qu'ils entrent, en passant par les pionniers explorateurs. »

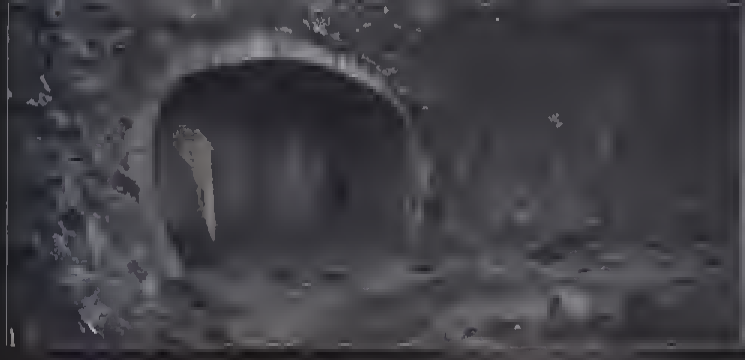
PROMETHEUS

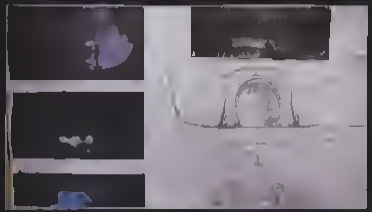
PARMI LES créatures de la Pyramide, les Ingénieurs, ont peut-être parmi, visité la Terre bien avant les Européens. Devaient-ils nous détruire ? Ou plutôt nous les offrir ? Les questions que nous avons développées nous aident à mieux comprendre pourquoi la vie humaine est ainsi faite. Par conséquent, il devait y avoir des similitudes et on devait pouvoir reconnaître en partie notre culture dans la leur. Comme les mayas, présentés comme des créateurs, le public devrait pouvoir reconnaître une architecture quelque peu décrite des cultures classiques et asiatiques de la Terre, plutôt que des formes bizarres et inintelligibles créées de toutes pièces.

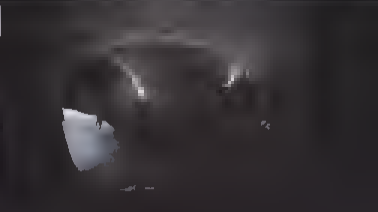
PROMETHEUS

PROMETHEE

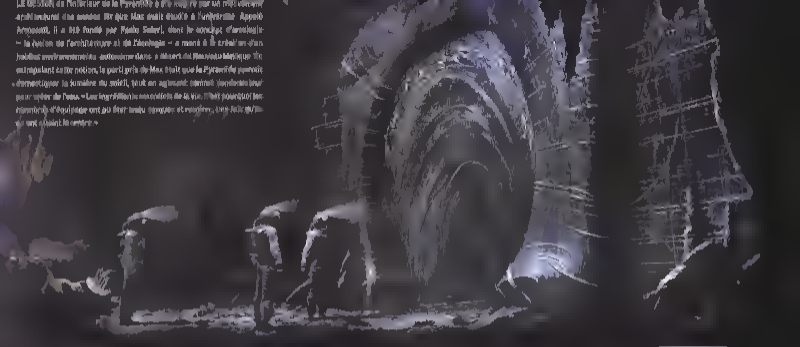

LEASE BEWA
OF
ANT DRIPS
CEILING







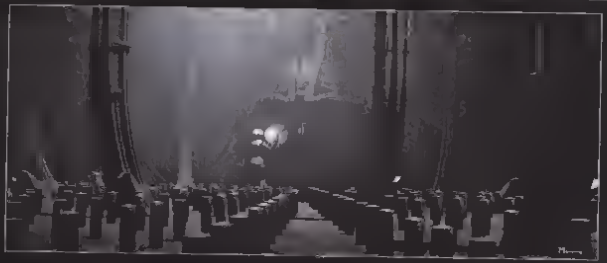
Le décision de l'extérieur de la Pyramide a été inspirée par les recherches architecturales du monde Mir que Max avait étudié à l'université. Appelé Arcosanti, il a été fondé par Paolo Soleri, dont le concept d'arcologie – la fusion de l'architecture et de l'écologie – a mené à la création d'un habitat environnemental autosuffisant dans le désert du Nouveau-Mexique. En naviguant dans notre, la particule de Max était que la Pyramide pouvait « fonctionner comme la branche du point, tout en agissant comme tendeur pour créer de l'eau. » Les ingénieurs ont conçu de la vie. Tout pouvoir, ressources d'équipage ont pu être trouvé, voyager et explorer, une fois qu'ils avaient le retour. »



LES «PUPS»

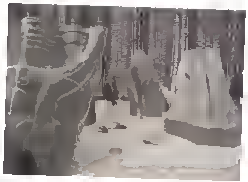
INGÉNIEURS

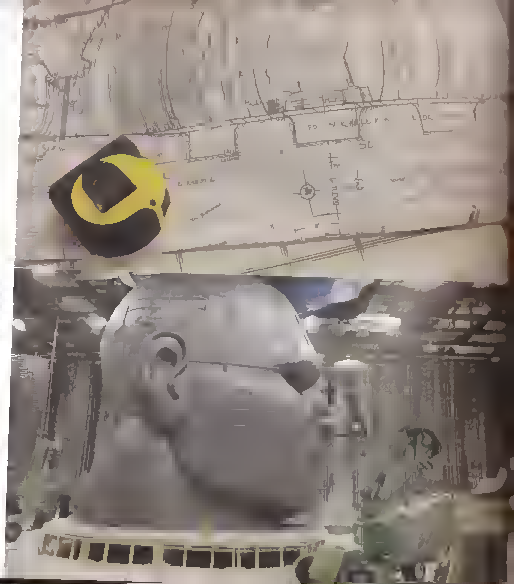
CHAMBRE DES AMPOULES

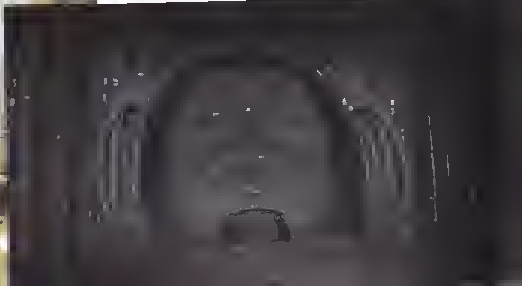


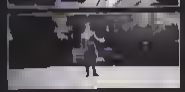
« J'AI EMPRUNTÉ certains des traits de Tiger pour ses couleurs organiques disposées comme les os d'une cage thoracique, pu à nous avons cité des colonnes qui évoquent de la nature quasi végétale et notre rêve transmis notre bras aux illustrateurs qui en ont fait les Titans », se remémore Max au sujet de l'évolution de la Kimmérie des Antipodes. « Puis Ridley a repensé le véhicule au point d'en faire un char qui peut avoir une allure une créature ou quelque chose d'organique au ventre, qui évoque les Ingénieurs. L'idée étant que les Ingénieurs, jouant le rôle de Dieu dans l'Univers, ont visité la Terre à plusieurs reprises au cours des millénaires et ont fait cadeau à l'humanité d'améliorations génétiques : à la fois physiques et intellectuelles. Devraient-ils en détenir ? Et n'est-ce pas ce que nous est venue l'idée de la côte géante. »

VELOPPEMENT de l'atelier de la [illegible]









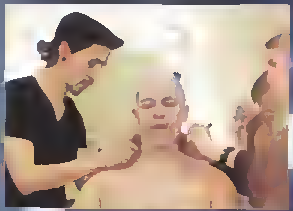
TED 2023

En 2023, Sir Peter Weyland met fin à un isolement médiatique de trente ans pour prononcer un discours à TED. (Vancouver, Colombie-Britannique, Canada), dans lequel il explique la mythologie de Prométhée, pour donner l'exemple de ce que pourrait être l'avenir pour le devenir de l'humanité, « l'immortalité, affirme Weyland, n'est pas un mythe ». Lequel commence par la présentation Weyland, présente du général sur quelques robots que humanoïdes surnommés, Weyland entre autres qu'ils ne sont pas encore « prêts à devenir » [illegible] pour quelque, nous devons « qu'il s'agisse de » définir les garde-fous [illegible] de la cybernétique » [illegible] nous [illegible] qu'il [illegible] le Vatican lui-même sur la question de la génétique [illegible] thérapie génique » selon le technologie du groupe de Tim. « Nous devons vous qui ne connaissons, peuvent déjà que nous sommes [illegible] au public. « Vous vous que je ne me connaissons de rien de mieux que la grandeur, je le souviens aujourd'hui. » La vidéo a été [illegible] en live par Ridley Scott et Daniel Lindsay et réalisée par le fils de Scott, Luke, dans le cadre de la campagne de marketing viral de Prometheus.

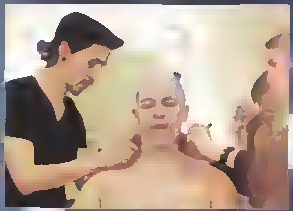
INDUSTRIES WEYLAND

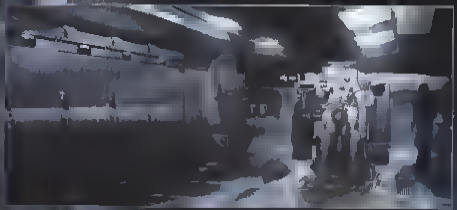
2023

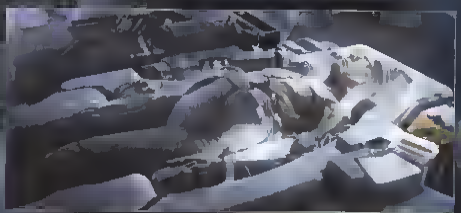
MAQUILLAGE

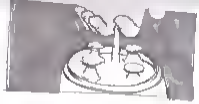


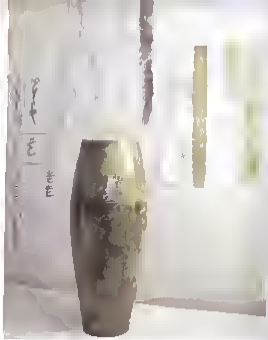
MAQUILLAGE







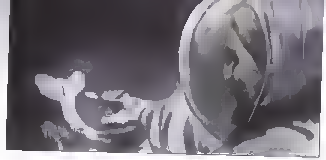


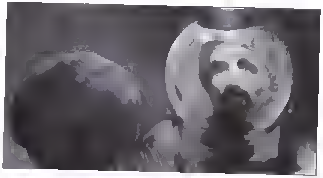


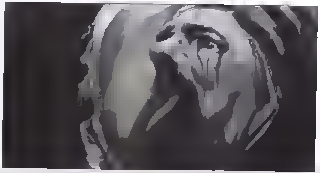
L'AMPOULE

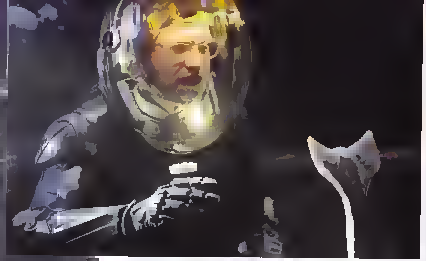
HAMMERPEDE

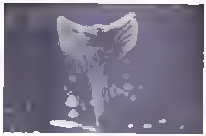
L'énergie LA Hammerpede arrive, le Hammerpede est arrêté par le projectile en plein de votre monoplace endommagée multiplicateur multiplicateur et Hammerpede, réduit vers les PV, revient à partir de la base vaisseau Hydre gale. Les Araignées à l'intérieur de la Pyramide. Sont tués par des créatures Arachnus-ennemies qui provoquent des dégâts, voleurs et largueurs de bombes sous la surface des Nippons, et le super-viseur des effets spéciaux de magnifiques en échange des créatures, Mini Scanlon. Mini Boss, le début vient de cette espèce de structure aquatique magnifique, pour laquelle rayons du planète, que nous avons guidé le avec toutes sortes de puissances sacrées et de nouveau de nouveaux équipées. Sur cet ennemis, vous avez tiré une peau très claire qui était très lentement spécifié et, sous la bonne lumière vous pouvez voir à travers la structure et observer quelque chose de vraiment très intéressant. Votre première très rapide est celle de combattre chez Hydre, un grand et de puissant, survivre le temps d'un échec.





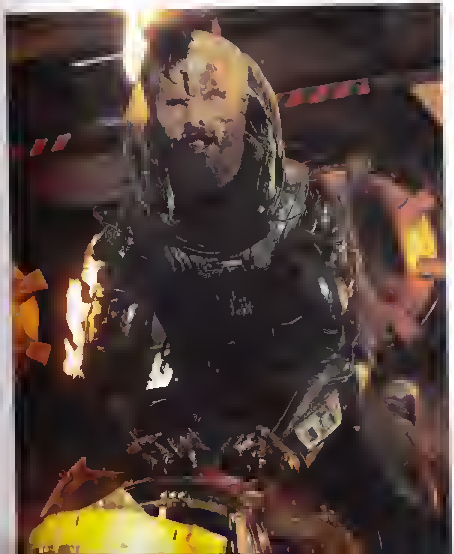


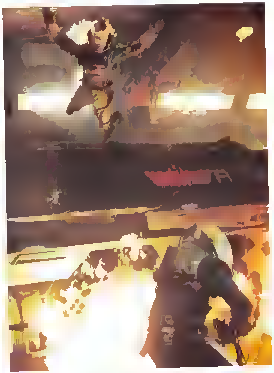


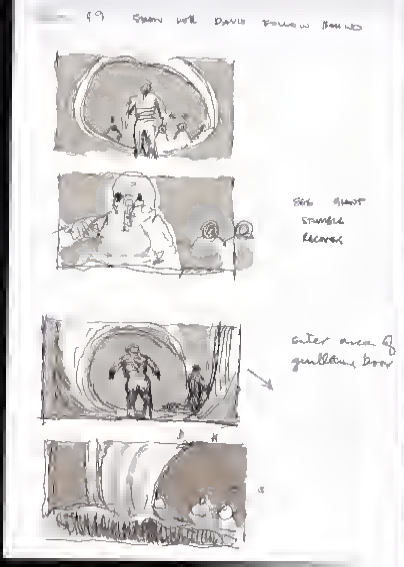


FIFIELD

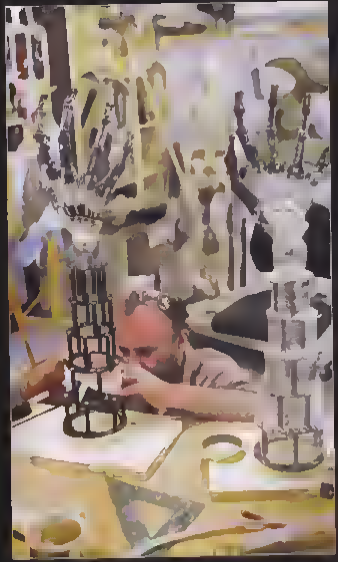
INFECTÉ PAR la substance noire et visqueuse émise par les Ampoules alors qu'il passe la nuit dans la Pyramide avec Millburn, Fifield (Sean Harris) se transforme en une créature, une l'équipe technique appelait pour rire la « Tête de bébé ». « Fifield était considéré comme étant l'étape intermédiaire entre le Hammerpede et le Deacon (Dracon MAT) de la fin » révèle Neal Scanlan pour le mener dans le cycle génétique. Le concepteur de créatures Carlos Huante, à travaillé sur les designs initiaux pour le monstre Fifield, qui, à l'origine, était plus alien qu'humain (voici les croquis conceptuels ci-dessus et les sculptures sur la page opposée), avant que la tête et le corps rentrants soient modifiés avec raffinement en quelque chose de plus proche de Harris même s'il s'agissait d'une version déformée de l'acteur. « Toutes les choses que nous avons fait dans le film a une référence dans le monde réel, remarque Scanlan, et la triste réalité que vous découvrez en faisant vos recherches, c'est, que Fifield n'est pas une créature si terrifiante que ça. Ces choses arrivent dans la vraie vie, comme l'éléphantiasis »



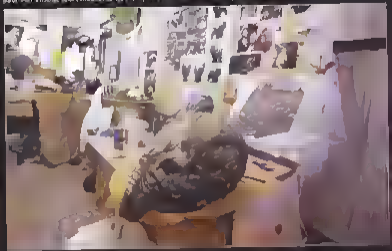


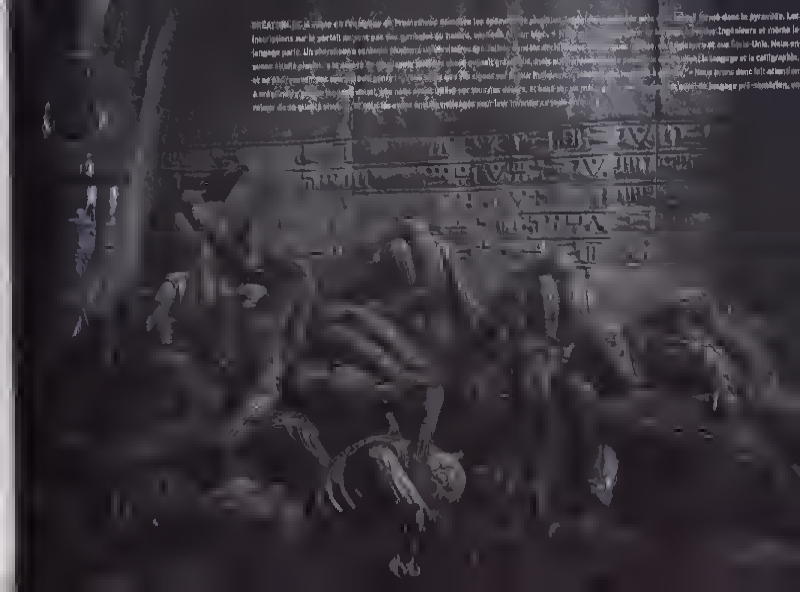

69 SHOW WILL DAVID FOLLOW BEHIND
SEE GIANT STUMBLE BACKWARD
enter area of guillotine door

INGÉNIEURS



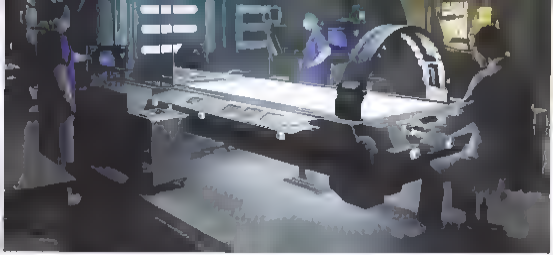
L'ÉQUIPE [illegible] et des effets spéciaux et maquillages de type. Sophie a aussi réalisé un film d'animation gravé sur métaux dans lequel ses silhouettes apparaissent et disparaissent au fur et à mesure que la plaque métallique est rayée, puis nettoyée. Finalement, pour différents projets, les artistes dans les années trente et quarante, ont filmé et scanné, pour voir ensuite leurs mouvements incorporés dans des versions digitales d'eux-mêmes.

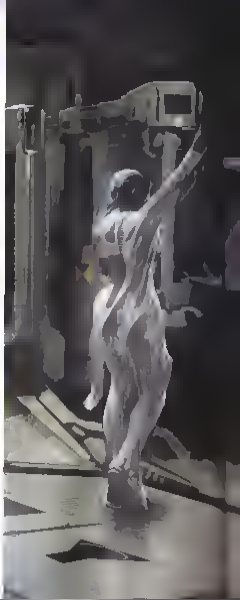


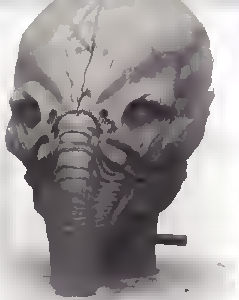


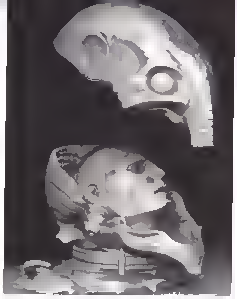
Alien 3 a failli représenter les premières images des Xenomorphes. Mais nous nous sommes rendu compte que nous avions déjà vu ces créatures et que nous ne le voulions. L'une des premières versions de Alien 3 a été conçue par Steven Marais, à partir des travaux de Giger pour Alien et interprétée par l'équipe de Neal Scanlan. Pour la petite histoire, c'est le seul vrai monstre (illustration ci-dessus). Il faisait une vingtaine de pieds de haut, un truc qui ressemblait à un dragon qui a travaillé sur Star Trek, Super 8 (Cloverfield) et Avatar. Le brief était : un mélange de cinématographie noire et de surnaturel, comme le film, ce qui est un peu fou, car on a tendance à associer la première à des images qui ne ressemblent à rien d'extraterrestre. On voulait que ce soit plus sous-jacent, pour souligner que la technologie des Xenomorphes est bien au-delà de ce que nous pouvons imaginer et que ses caractéristiques peuvent lui créer leurs propres lois. Elles ne sont pas nécessairement naturelles à ce que nous connaissons bien sur les quelques rares fois où on leur a permis d'exister sur terre. Le concept de Newt en général et c'est ce qu'on pense voir à l'écran. Particulièrement dans ses flashbacks, le fantôme de Jonesy, le chien de Ripley, la mère de Newt, la fête d'anniversaire, les lumières, le côté surnaturel. Quand vous étudiez des cinématographies de peur, plus on est exposé à quelque chose, moins on a peur

1001/1
Dec 01
R

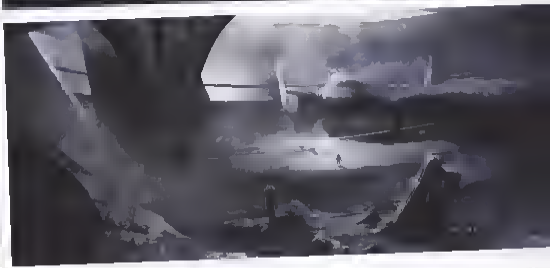






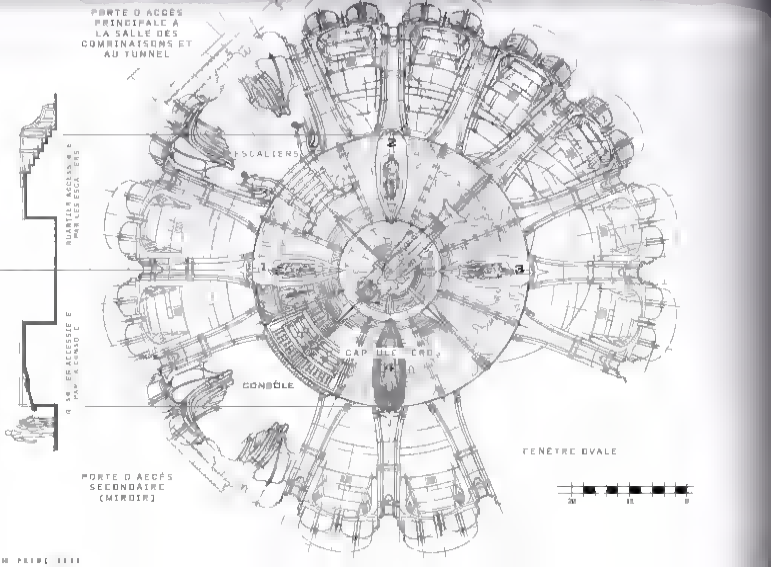


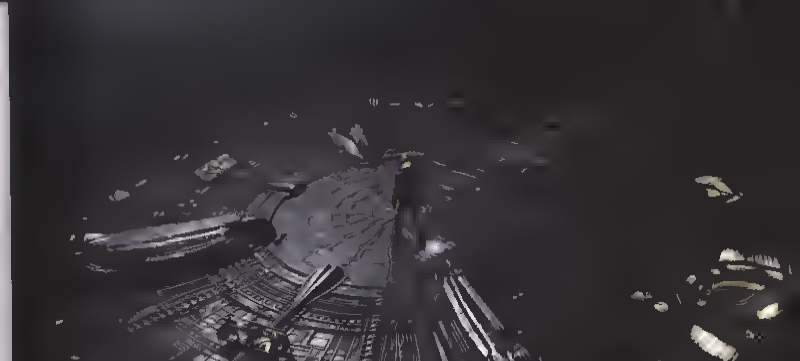
LE CONCEPT DE MILLEY était que le Samouraï + Jockey de l'espace (à gauche) soit, même durant des combats, réaliste. Ce n'était pas une créature. Vous ne pouvez pas [illegible] Milley l'avait voulu ainsi et je [illegible] Même [illegible] ensemble. Il pensait que [illegible] [illegible] [illegible] [illegible]



LE JUGGERNAUT

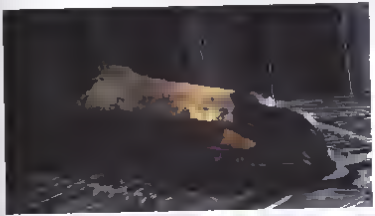
Bien intrigué de l'extérieur du vaisseau en forme de ver de sable, on principalement les spectateurs furent très impressionnés par le Juggernaut (terme qui traduit en notre vie) par l'équipe de productions, n'a pas supporté. Le même design, explosif avait la vision d'une scène à la fin du film, quand le vaisseau atterrit et roule sur sa longueur en hangar. » commente Marc. « Nous avons dû à augmenter cette taille de presque naturelle un modèle en 3D du Juggernaut inspiré par la version originale de différentes qui vous ne faites qu'apercevoir furtivement à travers l'atmosphère du film original. Nos artistes ont développé de nombreuses variations sur la forme, puis une fois [illegible] qu'il y ait [illegible] devait durer à chaque étape, il voulait le faire réaliste, je savais un peu [illegible] Abdelaziz pour la [illegible] pour [illegible] d'un hangar, puis vaisseau en [illegible] de porte de sortie on [illegible] de [illegible] c'est un design plus réaliste qu'on ne l'avait [illegible]


PORTE D'ACCÈS PRINCIPALE À LA SALLE DES COMBINAISONS ET AU TUNNEL
ESCALIERS
CONSOLE
FENÊTRE OVALE
PORTE D'ACCÈS SECONDAIRE (MIROIR)

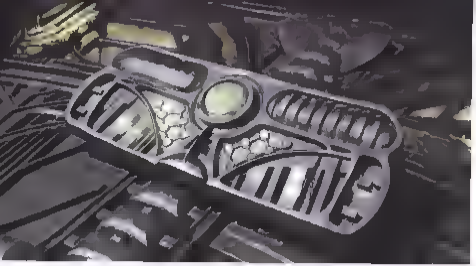


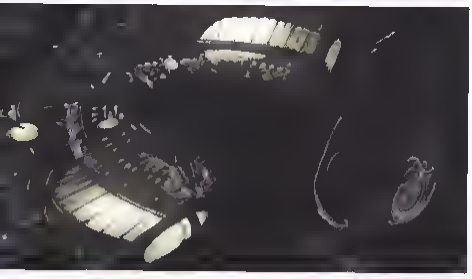
À L'INTÉRIEUR du Jugement, David découvre la paroi d'chambre d'hiver sur les oiseaux. Comprenant l'angélique un dormi) : eu centre de lequel le s'étend la siège de « vestige de l'Espace » (voir illustration à gauche) : « Le nonoyé y vue était une forte de sarcophage», explique Marc. « Autrefois vous regardiez les scènes d'hibernation des Anges aussi et que vous regardez la tombe d'une momie égyptienne, c'est que notre savoir une version transparente, avec des hiéroglyphes et des inscriptions d'une calligraphie inventée de toutes pièces. Ce n'avez matière une fleur de lotus, avec de nombreuses feuilles et des pétales. Une partie a été réalisée entièrement en Pierre en raison de l'usure des images de symboles. En

n'arrêtait pas de l'agresser le Tombeur de Lenine, parce que quand il l'y entrera de pendant lui, avec cette Abattoir de lumière et nous avons un livre de sagesse sur une plateforme haute. Il y a une impression de sa pulture. Ces warrp hagas, peuvent-ils. Mais en fait, ce sont des coups d'hibernation. » Les coupes sont toutes animées et illuminées. » Nous les dix-sept ans d'abord nommé abandonnés, négligées et pour vie, et tout à coup, elles redeviennent la vie et d'ancienne. Nous avons adopté l'achetés de toute notre l'hibernation à la taille d'un Jugement, qui, naturellement. Quelques, font en moyenne environ 2m. À côté d'une, les journalistes sont des juifs. Nous avons alors conçu les décors pour refléter ce rapport de taille »

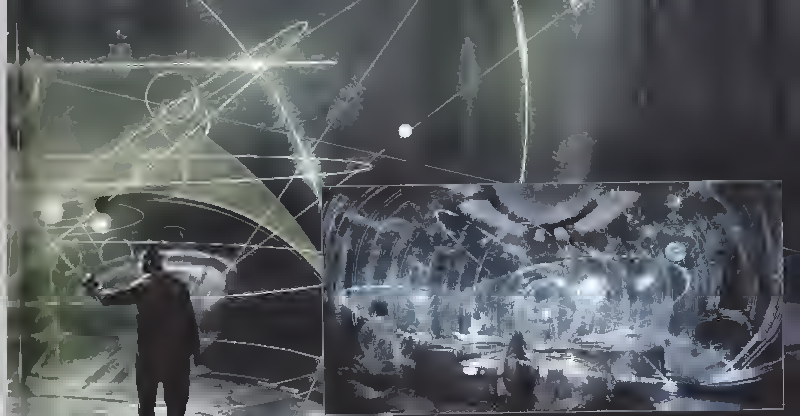


« POUR LE graphiste de commande aujourd'hui, nous voulions une technologie qui permette d'avoir [illegible] supérieure », explique Max. « Par beaucoup d'aspects, ça ressemble à un moteur Wavefront. Ça n'en est pas un, mais la disposition de toutes les fenêtres des vues fait très classique des Wavefront comme nous l'avons vu dans de vieux systèmes Art Deco. Nous en avions besoin de quelque chose de très organique plutôt que rectangulaire, comme dans d'autres, inspiré par la nature. J'ai fini par trouver la forme de mon logo, qui en faisait un projet absolument exceptionnel. Nous en avons discuté en, vraiment motivé, pour un [illegible] »



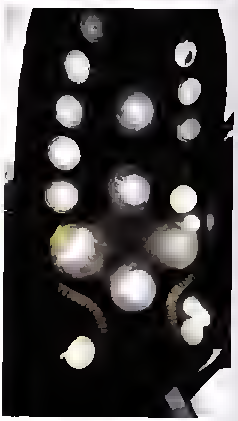


TROIS PLANS du peintre de couverture d'implosion Art Sinn: (à gauche) et un design inutilisé de la structure de contrôle du Juggernaut.



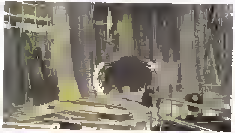
L'ORRERY

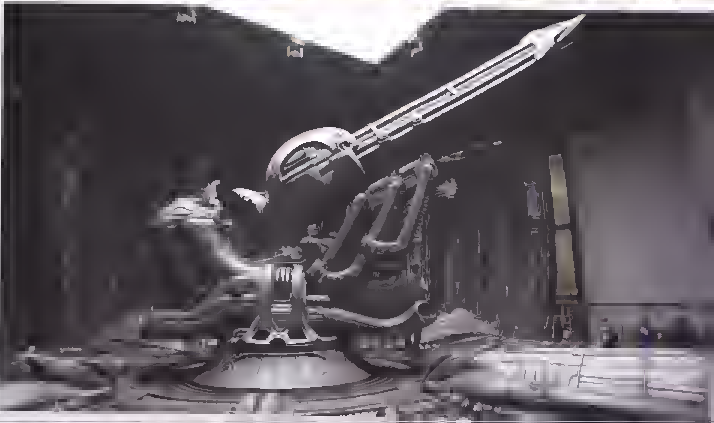
L'ORRERY est un système de navigation holographique qui projette un univers à échelle réduite en 3D au centre du pont, directement à disposition du Juggernaut, pour le confort maximal de l'orrery du Major Kitsu. « Il faut vraiment des commandes hyperactives, pointer très précisément dans l'espace et être vraiment rapide, avec une bonne dextérité à cette échelle réduite, ensuite une fois quelques heures d'entraînement, ça devient très naturel. Il y a aussi une réponse haptique intégrée qui nous permet de sentir la proximité des objets et planètes avec lesquels nous pouvons engager de synchro-saut le Tech. Rapidement la langue au travers d'instincts découverts par Tarik, et jamais appris auparavant. Il parvient à découvrir rapidement utiliser projeté par activités réalisé par inventeur, un volume objet, meilleur, qui je le dépêche une bouche. »



LA CHAMBRE OU PILOTE ET LE SIÈGE

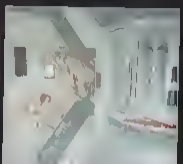
LA CHAMBRE est un autre lieu de *Alien*. Il est de plus en plus rempli d'une multitude de caractères, comme si, dès l'origine, le monstre était présent. Ce n'est que progressivement que le décor a changé. Dans un premier temps, de grands pans de murs ont été ajoutés, puis des tuyaux, des câbles, des grilles, des escaliers, des échelles, des passerelles, des plafonds, des sols, des parois, des portes, des hublots, des sièges, des appareils de contrôle, des écrans, des claviers, des boutons, des leviers, des manettes, des voyants, des cadrans, des jauges, des manomètres, des compteurs, des lampes, des néons, des ampoules, des projecteurs, des spots, des réflecteurs, des ventilateurs, des aérateurs, des grilles d'aération, des bouches d'air, des conduits, des tuyaux, des canalisations, des câbles, des fils électriques, des prises, des fiches, des interrupteurs, des boîtiers, des coffrets, des armoires, des placards, des étagères, des rayonnages, des tiroirs, des casiers, des boîtes, des caisses, des sacs, des cartons, des paquets, des bouteilles, des flacons, des pots, des tubes, des boîtes de conserve, des boîtes de pellicules, des bobines de film, des rouleaux de pellicule, des cassettes, des disquettes, des disques, des livres, des cahiers, des classeurs, des dossiers, des fiches, des feuilles, des papiers, des crayons, des stylos, des gommes, des règles, des compas, des équerres, des rapporteurs, des calculatrices, des machines à écrire, des téléphones, des haut-parleurs, des micros, des écouteurs, des casques, des lunettes, des gants, des chaussures, des bottes, des vêtements, des uniformes, des combinaisons spatiales, des casques, des masques à oxygène, des bouteilles d'oxygène, des extincteurs, des lances à incendie, des haches, des pioches, des pelles, des pioches, des marteaux, des clous, des vis, des écrous, des boulons, des rivets, des soudures, des tuyaux, des câbles, des fils électriques, des prises, des fiches, des interrupteurs, des boîtiers, des coffrets, des armoires, des placards, des étagères, des rayonnages, des tiroirs, des casiers, des boîtes, des caisses, des sacs, des cartons, des paquets, des bouteilles, des flacons, des pots, des tubes, des boîtes de conserve, des boîtes de pellicules, des bobines de film, des rouleaux de pellicule, des cassettes, des disquettes, des disques, des livres, des cahiers, des classeurs, des dossiers, des fiches, des feuilles, des papiers, des crayons, des stylos, des gommes, des règles, des compas, des équerres, des rapporteurs, des calculatrices, des machines à écrire, des téléphones, des haut-parleurs, des micros, des écouteurs, des casques, des lunettes, des gants, des chaussures, des bottes, des vêtements, des uniformes, des combinaisons spatiales, des casques, des masques à oxygène, des bouteilles d'oxygène, des extincteurs, des lances à incendie, des haches, des pioches, des pelles, des pioches, des marteaux, des clous, des vis, des écrous, des boulons, des rivets, des soudures.

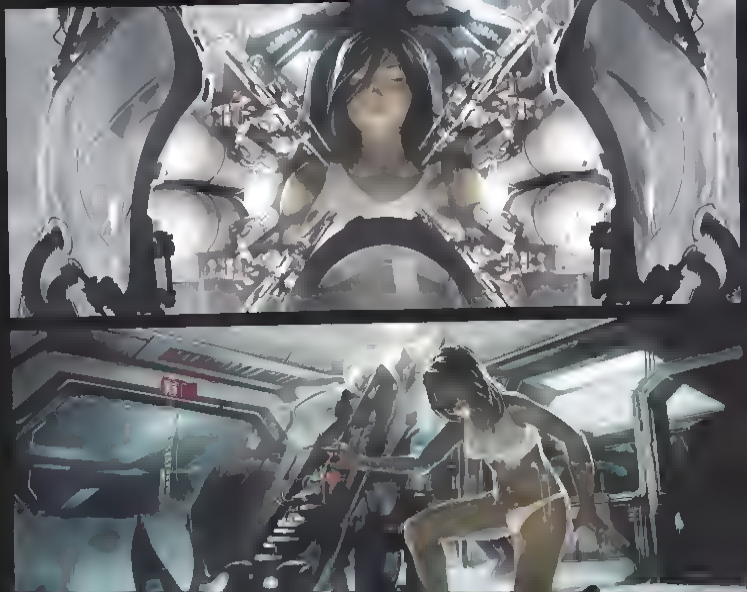




TRILOBITE

ENCENTIE d'une sorte si-même genre que Mallaway (Logan Marshall-Green), son époux, a été réveillé par la subversive Vaquasse noire. Shaw (Noomi Rapace) grimpe sur le Prodiny MedPod et se fait une simultanéous (vois phases complètes et-dormes). Le créateur inverse de l'atmosphérement désignée par la production sous-le nom de Trilobite. «Elle a un design fascinante organique le superviseur des effets spéciaux et maquillage en charge des créatures, Neil Scanlan, qui a construit une version animatronique de la créature. «Une fois de plus, rien n'est vraiment terminé. Il a fallu lutter pour tenir nos délais. À l'origine, ça ressemblait plus à une grenouille où un calmar. Elle devait l'age qui a finalement atteint à trouver la forme. C'est un bébé, une forme embryonnaire. Les tentacules ferment littéralement une seule masse puis ils se séparent à continuent à se dégénérer pour plus tard, créer d'autres tentacules.» Pour la séquence de la dissection, l'équipe de Scanlan a aussi intégré un mannequin en silicone de Kapoor, afin la rendre en réfrigérablement réaliste. «Il est prévu et tourné pour contrôler exactement à l'écran et, en dessous, se trouve un espace où nous pouvons de la manipuler et de faire des choses de l'intérieur de son corps. Ainsi, quand on découvre la créature, on la voit se tenir de bouger sous la gaze. En a réussi à en avoir littéralement et physiquement sous la main, et on utilisera une réalité pour créer la représentation.»





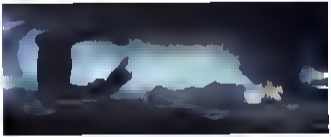
TRILOBITE ADULTE

UNE FOIS le Trilobite créé, Shaw s'échappa de Mad Fred en laissant la créature livrée à elle-même. Trouille de dire que sa présence est rapide. «C'est fondé sur un ensemble d'éléments» dit Arthur Max à propos du design du Trilobite. « Une des choses sur lesquelles je suis tombé et que je trouvais appropriée, était une créature du Cambrien dont vous pouviez acheter une version pétrifiée en ligne. Ce s'appelait un Trilobite, qui est en fait l'un des premiers arthropodes. Celui-ci avait certainement des tentacules et une sorte de mauvaise partie, parce qu'il avait été pétrifié, et il a été une sorte d'inspiration. Nous avons aussi regardé des illustrations de The Long Tomorrow, une bande dessinée (parue dans Métal Hurlant puis Heavy Metal NDT), de Jean Giraud, alias Moebius (scénario d'une histoire de cataclysmes d'Arleu, Dan O'Bannon), dans laquelle il y a une séquence où l'un des personnages est attaqué par une pétoire alien futuriste.»

Neal Scanlan et Max se sont aussi inspirés de pluviers et de calmars préservés dans le formol. «Il y a quelque chose dans le formol qui rend tout plus» dit Scanlan. «C'est très inspirant. La couleur est donc passée et ce type de créature d'un blanc laiteux et livrée dans un local a laissé une impression durable sur tout le monde, même Ridley.»

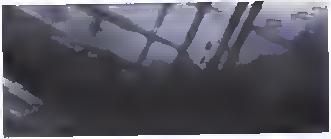
Tandis qu'il photographiait le David de Michel Ange à Florence Max a aussi visité une université de médecine du 19ème siècle qui possédait plusieurs créatures en local. «Il y avait un calamar géant dans du formol jaune dans un immense bocal de verre, dans lequel j'ai inséré des photos à Ridley qui a dit «C'est ça, c'est l'aspect que je recherche pour notre créature.»

Et il ne restait plus au designer Neville Page qu'à rassembler toutes ces idées. «Il a envoyé un design dans lequel on pouvait voir les origines de l'homme» se souvient Scanlan, dont l'équipe a construit des versions grandeur nature du Trilobite adulte, et que Scanlan utilisa en parallèle avec une créature en animation numérique. «Vous pouvez voir les origines de cette entité, vous pouvez voir les éléments préhistoriques, mais aussi son qualités extra-terrestres.»



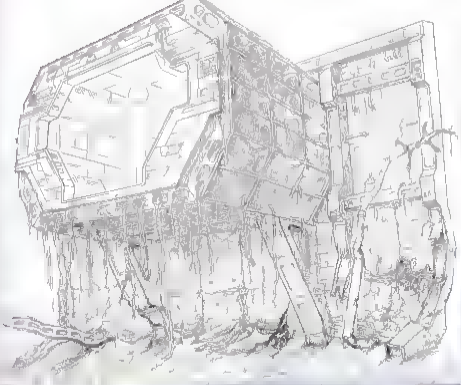
LA SÉQUENCE DU CRASH

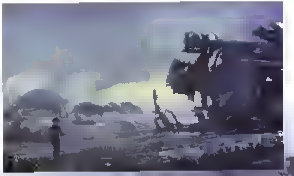
UNE FILLE le Juggernaut en train de son bunker. Sous le choc, il a déformé un mur avec son épaule. Il avance vers elle, un mur d'Apocalypse. Lentement, sûr de lui, il marche vers elle, ses armes hors de vue, ses poings serrés. Il marche. Shaw contacte Jarek Clark et lui dit le capitaine du Prométhée, au début de la séquence, sur le Juggernaut, et il annonce à Le Juggernaut qui, à ce moment-là, est en train de traverser le mur, est en train de traverser le mur. Un plan très serré sur le visage de Le Juggernaut, qui

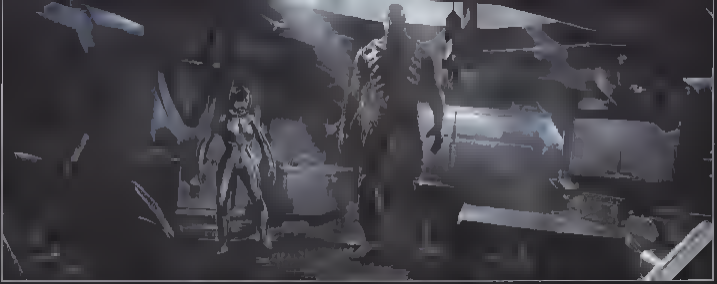


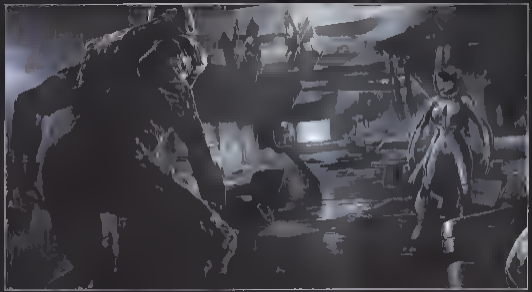
CANOT DE SAUVETAGE ACCIDENTÉ

DIFFÉRENTES ILLUSTRATIONS du carnet de sauvetage son chargé des quatre univers, au sein de la salle secrète de confection criminelle du Shadow. Une fois [illegible] pour terminer une bouteille des personnages à [illegible] [illegible] de Yeux. Tandis que Shadow [illegible] vers la [illegible] [illegible] [illegible] l'humanité d'une dernière [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] qui vient dans le [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible]

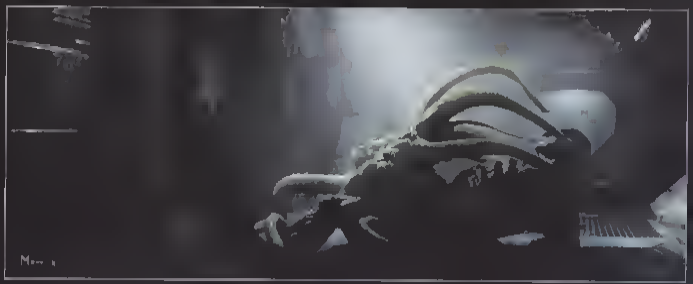




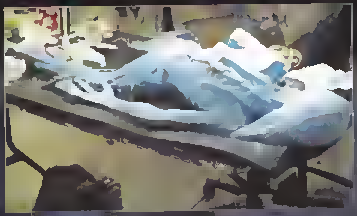


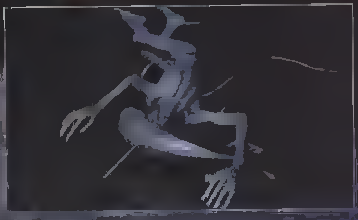


APRÈS LE crash du Juggernaut, Blaine se dirige vers le nord du navire, où il y a per l'ingénieur tué par David, en la chambre d'observation. Le navire par rapport à l'intérieur des quartiers à taille humaine du Titan du vaisseau l'ingénieur s'écrase 30 ans ago, pour se sauver mère du départ le Tribalite de cornes adulte. Le Tribalite attaque et commence l'ingénieur (voir page suivante)...

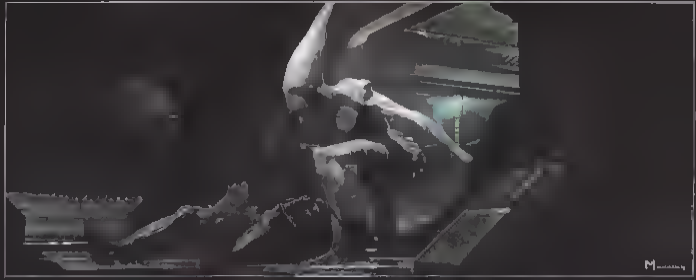


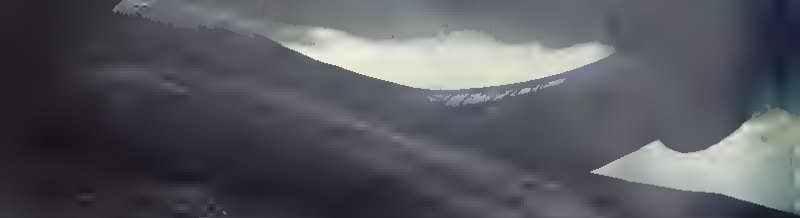
LE DIACRE





« IL Y A UN[illegible]
[illegible]
[illegible]





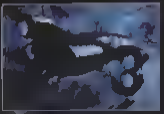
« Je me suis tellement régalé sur *Prometheus*, revenir dans le monde de la science-fiction était si agréable, que je commence à réfléchir à ce que je pourrais bien faire sur un *Prometheus 2*... »

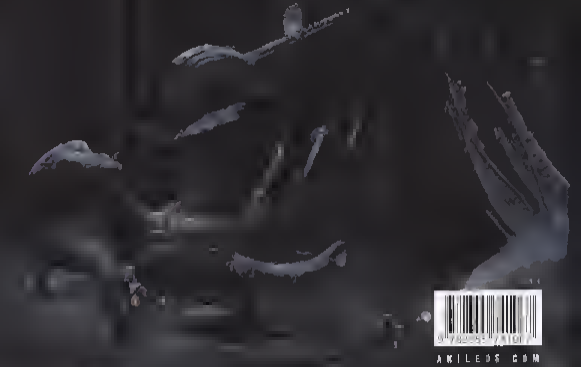
RIDLEY SCOTT

POURRAIT MENTIR À NOTRE FIN

Ridley Scott réalisateur d'*Alien* et *Blade Runner* retrouve le monde de la science-fiction dont il est l'un des pionniers les plus audacieux. Avec *Prometheus*, il crée un mythologie sans précédent dans laquelle une équipe d'explorateurs découvre un indice sur l'origine de l'humanité sur Terre. Cette découverte les entraîne dans un voyage fascinant jusqu'aux recoins les plus sombres de l'univers. Là-bas, un affrontement terrifiant qui décidera de l'avenir de l'humanité les attend.

Révélant tous les secrets de cette production épique, *Prometheus: Fureurs du film* lève le voile sur une profusion d'art design à couper le souffle avec notamment une sélection de storyboards dessinés de la main de Scott en personne ainsi que de fascinantes photos des coulisses.





9 782365 771107
ANKAMA.COM

© 2012 Twentieth Century Fox Film Corporation

SOMMAIRE

PRÉFACE DE RIDLEY SCOTT 08

RETOUR À LA SCIENCE-FICTION : RIDLEY SCOTT SUR PROMETHEUS 10

PROMETHEUS : PAR LE DIRECTEUR ARTISTIQUE ARTHUR MAX 28

[illegible] 20

[illegible] 34

LE PROMETHEUS [illegible]

LE CANOT DE SAUVETAGE [illegible]

LA PLANÈTE 60

FAIRE ATTERRIR LE PROMETHEUS 68

DESIGN DES COSTUMES [illegible]

LA SOUTE DU CARGO [illegible]

LE ROVER [illegible]

ATV [illegible]

LA PYRAMIDE 84

WEYLAND INDUSTRIES 120

L'AMPOULE 124

HAMMERPEDE 128

FIFIELD 134

LES INGÉNIEURS 138

LE JUGGERNAUT 154

L'ORRERY 160

LE POSTE DE PILOTAGE ET LE SIÈGE 170

TRILOBITE 174

LA SÉQUENCE DU CRASH 178

LE CANOT DE SAUVETAGE ACCIDENTÉ 188

LE DÉACRE 190